

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

B10

(11)Publication number : 2002-325975
 (43)Date of publication of application : 12.11.2002

(51)Int.Cl.

A63F 13/12
 A63F 13/00
 A63F 13/10
 G06F 17/60

(21)Application number : 2001-133451

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT
OSAKA:KK

(22)Date of filing : 27.04.2001

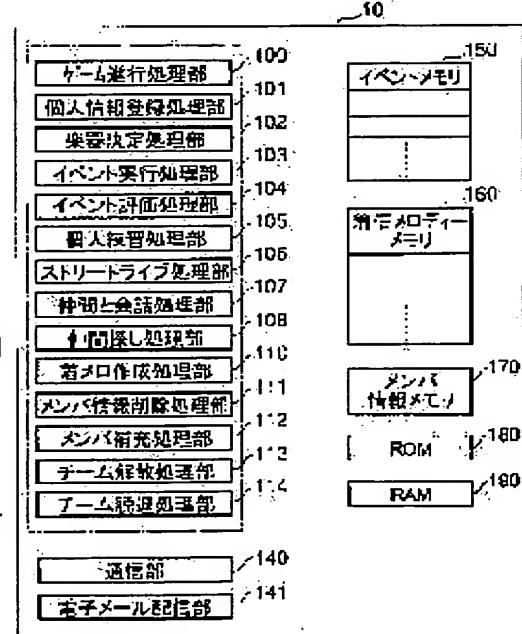
(72)Inventor : GOTO KATSUHIRO
NAKAYAMA NORIO
TAKAHASHI HIDETOSHI
ISHIKAWA TATSUYA

(54) GAME SERVER, NETWORK GAME ADVANCING CONTROL PROGRAM, AND NETWORK GAME ADVANCING CONTROL METHOD

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To replace a member in a team with a player having the same game intention.

SOLUTION: This network game advancing control program is equipped with a member search processing unit 108, a member information deletion processing unit 111, and a member recruit processing unit 112. In this case, the member search processing unit 108 stores specified information of a terminal device in a member information memory 170 as one team while correlating the specified information. The member information deletion processing unit 111 distributes a member deletion requirement from a terminal device in the team for another terminal device in the team, to terminal devices in the team. Also, the member information deletion processing unit 111 deletes the specified information of the terminal device from the member information memory 170, based on responses from respective terminal devices. The member recruit processing section 112 distributes a member addition requirement from a terminal device in the team to other terminal devices in the team, and selects the terminal device which satisfies the joining conditions included in the member addition requirement, based on the responses from terminal devices. Then, the member recruit processing section 112 stores the selected terminal device in the member information memory 170.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

01.03.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

3576994

BEST AVAILABLE COPY

[Date of registration]

16.07.2004

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-325975

(P2002-325975A)

(43) 公開日 平成14年11月12日 (2002.11.12)

(51) Int.Cl.⁷
A 63 F 13/12
13/00
13/10
G 06 F 17/60

識別記号
1 4 6

F I
A 63 F 13/12
13/00
13/10
G 06 F 17/60

テ-マコ-ト⁸ (参考)
C 2 C 0 0 1
E
1 4 6 Z

審査請求 有 請求項の数10 O L (全 21 頁)

(21) 出願番号 特願2001-133451(P2001-133451)

(22) 出願日 平成13年4月27日 (2001.4.27)

(71) 出願人 598138501
株式会社コナミコンピュータエンタテイン
メント大阪
大阪市北区梅田2丁目5番25号

(72) 発明者 後藤 克宏
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72) 発明者 中山 法夫
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(74) 代理人 100067828
弁理士 小谷 悅司 (外2名)

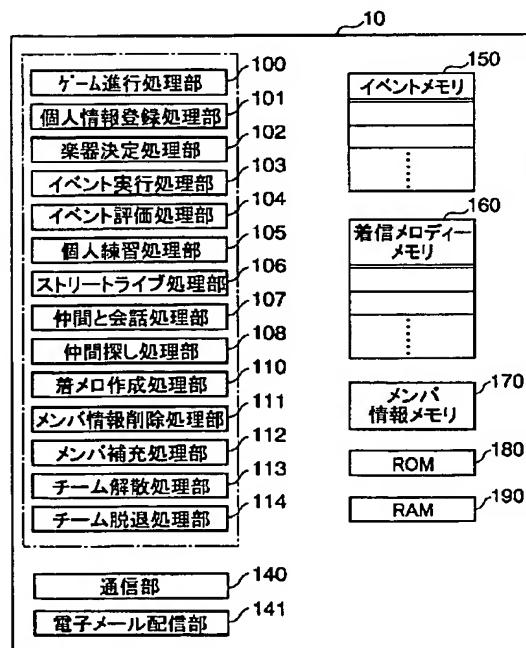
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法

(57) 【要約】

【課題】 チーム内のメンバと同じゲーム意図を有する
プレイヤに入れ替える。

【解決手段】 端末装置の特定情報を関連付けて1のチ
ームとしてメンバ情報メモリ170に記憶する仲間探し
処理部108と、チーム内の端末装置からのチーム内の
他の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端
末装置に配信し、各端末装置からの応答に基づいて端末
装置の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する
メンバ情報削除処理部111と、チーム内の端末装置か
らのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端
末装置からの応答に基づいてメンバ加入要求に含まれる
加入条件を満たす端末装置を選定し、選定された端末装
置をメンバ情報メモリ170に記憶するメンバ補充処理
部112とを備える。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴とするゲームサーバ。

【請求項2】 前記チーム内の他の端末装置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴とする請求項1記載のゲームサーバ。

【請求項3】 前記メンバ情報削除手段は、メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うこととする特徴とする請求項1又は2記載のゲームサーバ。

【請求項4】 前記メンバ補充手段は、メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うこととする特徴とする請求項1又は2記載のゲームサーバ。

【請求項5】 前記判定の結果を前記チーム内の端末装置に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴とする請求項1～4のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項6】 前記加入条件は、選択可能に予め複数準備されていることを特徴とする請求項1～5のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項7】 前記メンバ補充手段は、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止することを特徴とする請求項1～6のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項8】 1のチームを編成する端末装置に対してそれぞれ異なる役割が割り当てられていることを特徴とする請求項1～7のいずれかに記載のゲームサーバ。

【請求項9】 ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームが進行されるゲームサーバを、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置に

についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴とするゲーム進行制御プログラム。

【請求項10】 ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットゲーム進行制御方法であって、

3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶する第1のステップと、

特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第2のステップと、

前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶する第3のステップとを備えることを特徴とするネットゲーム進行制御方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は、ネットワークを介して行うネットゲームの技術に関するものである。

【0002】

【従来の技術】 従来、インターネット上のサイトには簡単なゲームを配信可能なサイトもあり、携帯電話機などの端末装置からこのゲームサイト（ゲームサーバ）にアクセスすることでゲームを楽しむ事ができる、ネットゲームが知られている。

【0003】 ネットゲームには、ゲームサーバの処理によりチーム編成してチーム単位でゲームを行う種類のものがある。このようなネットゲームとして、ネットワーク上に設けられたゲームサーバと、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間でゲームに関連する情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームを進行するものがある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 しかしながら上記のネ

ットゲームでは、一旦編成されたチームはそのメンバを自由に変更することができないものであり、様々な意図を持ったプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、あるいは能力値の低いプレイヤーがチーム内に存在する場合でも、ある一定期間のゲームが終了するまでは共にゲームを進行しなければならないこととなり、興趣性に欠けるものであった。

【0005】本発明は、上記の問題を解決するためになされたもので、所定数の端末装置で構成されるチーム毎に進行されるネットゲームにおいて、プレイヤーの入れ替えを可能にするゲームサーバ、ネットゲーム進行制御プログラム及びネットゲーム進行制御方法を提供することを目的とするものである。

【0006】

【課題を解決するための手段】請求項1に記載の発明は、ネットワークを介して複数の端末装置との間で情報の授受を行うゲームサーバであって、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段とを備えることを特徴としている。

【0007】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報が前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異

なるプレイヤ、あるいは能力値の低いプレイヤをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることができとなる。

【0008】請求項2に記載の発明は、前記チーム内の他の端末装置のゲーム履歴を参照することを可能とする参照手段を備えたことを特徴としている。

【0009】この構成によれば、プレイヤはチーム内の他のメンバのゲーム履歴、例えばゲーム内において各プレイヤに割り当てられた能力値を参照することが可能となる。

【0010】請求項3に記載の発明は、前記メンバ情報削除手段は、メンバ削除要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

【0011】この構成によれば、前記メンバ削除要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができとなる。

【0012】請求項4に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、メンバ補充要求を承認するか否かの判定を多数決の原理に基づいて行うことを特徴としている。

【0013】この構成によれば、メンバ補充要求を承認するか否かの判定が多数決の原理に基づいて行われるため、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができとなる。

【0014】請求項5に記載の発明は、前記判定の結果を前記チーム内の端末装置に電子メールで配信する電子メール配信手段を備えたことを特徴としている。

【0015】この構成によれば、前記承認の判定の結果をチーム内の端末装置に対して電子メールで配信することが可能となる。

【0016】請求項6に記載の発明は、前記加入条件は、選択可能に予め複数準備されていることを特徴としている。

【0017】この構成によれば、前記メンバ加入要求は、複数の加入条件の中から1の選択を受け付けることによって、該選択された加入条件が付加されるため、プレイヤが所望するメンバをチームに加入させることができとなる。

【0018】請求項7に記載の発明は、前記メンバ補充手段は、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止している。

【0019】この構成によれば、メンバ情報削除手段によって削除された1の端末装置が選定されることを禁止するため、削除された端末装置が再び同一チームに加入することがなくなる。

【0020】請求項8に記載の発明は、1のチームを編成する端末装置に対してそれぞれ異なる役割が割り当てられていることを特徴としている。

【0021】この構成によれば、それぞれの端末装置には役割が割り当てられ、1チームは所定数の役割の異なる端末装置で構成されるため、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することがなくなる。

【0022】請求項9に記載の発明は、ネットワーク上に設けられ、該ネットワークを介してチーム編成された複数の端末装置との間で情報の授受を行うことを通してチーム単位でゲームが進行されるゲームサーバを、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメモリに記憶するメンバ情報記憶手段と、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除するメンバ情報削除手段と、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶するメンバ補充手段として機能させることを特徴としている。

【0023】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤ、あるいは能力値の低いプレイヤをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いメンバを該チームに加入させることが可能となる。

【0024】請求項10に記載の発明は、ネットワークを介してゲームサーバと複数の端末装置との間で情報の授受を行うネットゲーム進行制御方法であって、3以上の端末装置の特定情報を関連付けて1のチームとしてメ

モリに記憶する第1のステップと、特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からのチーム内の他の1の端末装置についてのメンバ削除要求をチーム内の端末装置に配信し、前記メンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除する第2のステップと、前記チーム内の1の端末装置からのメンバ加入要求をチーム内の端末装置に配信し、端末装置からの前記メンバ加入要求についての応答に基づいて前記チームを構成しない端末装置であって前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置を選定し、該チームのメンバとして選定された端末装置をメモリに記憶する第3のステップとを備えることを特徴としている。

【0025】この構成によれば、ゲームサーバには、あらかじめ会員として登録済みの複数の端末装置の内から3以上の端末装置の特定情報を関連付けることによって1のチームとして所定のメモリに記憶される。特定情報が関連付けられチームとして構成されたチーム内の1の端末装置からの同一チームとして記憶されている他の1の端末装置を削除する旨のメンバ削除要求がチーム内のメンバの端末装置に配信される。このメンバ削除要求に対する各端末装置からの応答に基づいて該他の1の端末装置の特定情報を前記メモリから削除される。この削除処理の後、前記チーム内の1の端末装置からの前記メモリから削除された端末装置に代わる新たな端末装置をチームのメンバとして加える旨のメンバ加入要求が前記チーム内の端末装置に配信される。このメンバ加入要求に対する各端末装置からの応答に基づいて前記メモリに未登録である前記チームを構成しない端末装置の中から前記メンバ加入要求に含まれる加入条件を満たす端末装置が選定され、選定された端末装置が該チームのメンバとしてメモリに記憶される。これにより、ゲーム意図が異なるプレイヤ、あるいは能力値の低いプレイヤをチーム内から削除することが可能になり、さらに同じゲーム意図を有する新たなメンバ、あるいは能力値の高いプレイヤを該チームに加入させることが可能となる。

【0026】

【発明の実施の形態】図1は本発明に係るネットゲーム進行制御プログラムが実行されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。ネットゲームは、ネットワークであるインターネット上に配設されているゲーム(WWW)サーバ1、端末装置としての移動体通信機であって、その一例としての携帯電話機2、会員情報などのデータを格納するデータベースサーバ3、携帯電話機2とインターネットとの接続を仲介する移動体通信業者のネットワークセンタ4で構成されている。また、ネットワークセンタ4は他の移動体通信業者であり、携帯電話機2とインターネットとの接続を仲介するものである。なお、ゲームサーバ1とデータベースサーバ3とは本実施形態では別々の筐体としているが1つの筐体と

してもよい。

【0027】ゲームサーバ1は、インターネット上に設けられた多数のサーバのうちの所定のサーバ（例えば、本システムを稼働する業者が契約しているプロバイダが運営するサーバ）で、図2に示すサーバ側ゲーム装置としての着信メロディー取得ゲーム装置10を備える。この着信メロディー取得ゲーム装置10は内部に着信メロディー取得ゲームのためのハードウェア及びソフトウェアを備えている。また、自身のアドレスの格納部やプレイヤから送信されるメールアドレスデータ等の一時的な格納部を有している。

【0028】データベースサーバ3は、ゲームに使用する会員の個人情報等のデータの管理を行うサーバであり、各種のデータの格納やデータの検索等を行う。会員のデータは、会員の所有する携帯電話機2のメールアドレスと、後述する個人情報入力画面400から入力される会員の「ニックネーム」、「性別」、「好きな音楽のジャンル」、「住所」、「年齢」等の個人情報と、後述するパート選択画面410から入力されるパート選択情報と、主に後述する着メロ作成処理部110によって会員に提供される着信メロディーのデータを決定する目的で管理される「リズム感」、「音感」、「持久力」等の個人評価パラメータの値と、後述するメニュー画面で選択される活動項目の実行可否の判断基準となる「体力」の値等で構成されている。

【0029】図2は、着信メロディー取得ゲーム装置10の機能構成図である。着信メロディー取得ゲーム装置10は、ゲームの進行を制御するゲーム進行処理部100と、携帯電話機2を使用してゲームを行うプレイヤの個人情報の会員登録処理を行う個人情報登録処理部101と、チームとしてのバンドにおけるプレイヤの役割（パート）を決定する楽器決定処理部102と、イベントメモリ150から所定のイベントを読み出してイベントを実行させるイベント実行処理部103と、実行されたイベントの結果を評価して会員登録されたプレイヤの個人評価パラメータを更新するイベント評価部104と、チームとしてのバンドを構成する仲間を検索する仲間探し処理部108と、イベントの評価結果としてのプレイヤの個人評価パラメータに基づき着信メロディーメモリ160から着信メロディーを選択して読み出し編曲する処理を行なうメロ作成処理部110と、削除承認応答を受けてメンバ情報メモリ170から携帯電話機2の特定情報を削除するメンバ情報削除処理部111と、加入承認応答を受けてメンバ情報メモリ170に携帯電話機2の特定情報を登録するメンバ補充処理部112と、解散承認応答を受けてメンバ情報メモリ170に登録されているチーム内の全ての携帯電話機2の特定情報を削除するチーム解散処理部113と、携帯電話機2からの脱退要求を受けて該携帯電話機2をメンバ情報メモリ170から削除するチーム脱退処理部114と、イベント

用として準備された画像データ及びテキストデータとゲーム進行上必要な画面の画像データ及びテキストデータとを格納するイベントメモリ150と、ランク付けされた複数の着信メロディーのデータを格納する着信メロディーメモリ160と、携帯電話機2に対応付けられた特定情報を所定数毎に関連付けることで1のチームとして記憶するメンバ情報メモリ170と、ゲームプログラム等を格納するROM180と、処理データを一時的に記憶するRAM190とを備えている。

【0030】通信部140は、各プレイヤが所有する携帯電話機2とサーバ1とのデータ通信を行なわせ、携帯電話機2に所要の画像や文字データを含む各種ゲーム画面を配信してモニタに導くと共に携帯電話機2からの送信内容の受信を行う。また、着メロ作成処理部110で作成された着信メロディーデータをプレイヤに対して配信する。

【0031】電子メール配信部141は、ゲーム進行上の報知情報を各プレイヤの携帯電話機2に電子メールで配信する処理を行う。また、電子メール配信部141は複数の端末装置に対して同時に同じ内容のメールを配信することも可能である。

【0032】なお、個人情報登録処理部101から着メロ作成処理部110までの処理の内容については図8から図21を使用し、メンバ情報削除処理部111からチーム脱退処理部114までの処理の内容については図22から図39を使用して後述する。

【0033】また、仲間探し処理部108はメンバ情報記憶手段として機能し、メンバ情報削除処理部111はメンバ情報削除手段として機能し、メンバ補充処理部112はメンバ補充手段として機能し、電子メール配信部141は電子メール配信手段として機能し、メンバ情報メモリ170はメモリとして機能するものである。

【0034】図3は、携帯電話機2のブロック図を示すもので、特に、本発明に必要な機能のみを抽出して説明する。携帯電話機2は各部を統括して制御するコンピュータからなる制御部20を備えると共に、この制御部20は、操作部材としてのキー群201、モニタ202に表示される画像データを記憶するVRAM202a、アンテナ203、入力データや処理データを一時的に保存するRAM204及び制御プログラムなどを記憶したROM205と接続されて構成されている。

【0035】キー群201は電話番号入力用のテンキー、モニタ202に表示されるカーソルの移動や意思決定用の機能キー及び回線オンオフ用キー等を有する。また機能キーの設定に応じてテンキーを用いて文字入力が可能に構成され、これによりメールデータの入力、メールアドレスの入力が可能に構成されている。

【0036】VRAM202aは液晶表示装置等から構成されるモニタ202に表示する画面を一時的に記憶するもので、VRAM202aに書き込まれた内容を所定

の周期で繰り返しモニタ202に読み出して表示することで、残像現象によって静止画として視認し得るようにするものである。

【0037】制御部20を構成する表示処理部206～送受信制御部208について説明する。表示処理部206は入力操作の確認的表示、各種の入力ガイド画面の表示や着信メロディー取得ゲーム装置10側から送信されてきた画像データをモニタに表示させるものである。また、メールの内容を表示させたりするものである。この表示処理部206は少なくとも1画面分以上の画像データを記憶する容量を有し、例えばモニタ202に画像の一部しか表示されない様では、キー群201の特定キーの操作に応じて画像を上下等にスクロール処理するようにして、画像全体を見られるように手当している。キー入力処理部207は、キー群201の操作に応じた情報を作成するものである。

【0038】送受信制御部208は無線公衆回線からの着信、送信の回線制御及び音声データの送受信の他、インターネットを経由するなどして用いられる電子メールにおけるデータ送受信を処理するもので、送受信データはアンテナ206を介して授受される。携帯電話機2で送受される画像データは例えばGIF形式で圧縮された後、パケットで通信される。

【0039】ここで本発明が適用されるゲームの基本ゲーム手順を説明すると、プレイヤは携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスし、ゲームサーバ1の着信メロディー取得ゲーム装置10からゲームデータとしてのゲーム画像、その他各種の画像情報（画像情報というときは、イメージデータ及びテキストデータの少なくとも一方から構成される）をプレイヤの携帯電話機2に配信を受け、その画像が携帯電話機2のモニタ202に表示される。プレイヤがモニタ202に表示された画像中の指示（本実施形態では多肢選択式の設問の設問番号等）で応答する要領でゲームが進行するようになっている。応答データ（番号データ）は着信メロディー取得ゲーム装置10側にゲームデータとして伝送され、該データに応じてゲーム処理としての所定の評価処理が実行され、プレイヤの個人評価パラメータが更新される。かかる送受信と評価処理を所定回数繰り返すことを通して、最終的にプレイヤの個人評価パラメータとして評価結果が決定される。そして、個人評価パラメータに応じて、着信メロディーが決定され、ネットワークを介してプレイヤの携帯電話機2に配信される。

【0040】図4～図7は着信メロディー取得ゲームの手順を示すフローチャートである。図4は、ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。まず、最長20日間の一人で活動する期間中に、チーム（ここでは、音楽のバンド）の構成する仲間を探す「仲間探し」等のゲームが行われる（ST1）。ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つからない場合は、その時点で

のプレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST3）。

【0041】ゲームを始めて20日以内にバンド仲間が見つかり、チームが編成された場合は、10日間のアマチュアバンド活動期間となる。このアマチュアバンド活動期間中は、後述する「バンド練習」等のゲームが行なわれる。「バンド練習」とは、チーム（バンド）を構成するメンバ全員の協力で実行するチームイベントが発生し、チームとしてのバンドを構成するメンバ全員の回答結果が総合的に評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新されるゲームである（ST5）。10日間のアマチュアバンド活動期間が経過するとプレイヤの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値未満である場合には、プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST7）。

【0042】10日間のアマチュアバンド活動期間が経過して、プレイヤの個人評価パラメータのひとつである「知名度」の値が評価され、所定の値以上である場合には、7日間のメジャーバンド活動期間となる。このメジャーバンド活動期間中は、前述の「バンド練習」等のゲームが行なわれる（ST9）。7日間のメジャーバンド活動期間が経過すると、プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST11）。

【0043】図5は、一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。ゲームを開始する前に、まず、会員登録が個人情報の入力によって行われる（ST13）。そして、チームとしてのバンドを構成するためプレイヤによってバンドを構成するパートが選択される（ST15）。ここで、バンドは、例えば「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから構成されているものとする。パートの選択が完了するとゲームが開始される。

【0044】ゲームが開始されると、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST17）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新される（ST21）。また、プレイヤは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる（ST19）。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。また、例えば「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤの個人評価パラメータの値が更新される（ST21）。また、プレイヤはバンド仲間を探す「仲間探し」を行うことができる（ST19）。「仲間

探し」を実行した結果、仲間が見つかってバンド（チーム）が編成されるとアマチュアバンドとしての活動が開始される（ST27）。以上に述べた一人で活動する期間中のゲームは、会員登録から最長20日間繰り返し実施することができる。最長20日間の期間内にバンド仲間が見つからない場合は、プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0045】図6は、アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST29）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新される（ST33）。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベント（バンド練習）が含まれている。チームイベントの実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新される。

【0046】また、プレイヤは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択して実行することができる（ST31）。ここで、「体力」は数値で管理されており、活動の種類と実行する時間とで消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤの個人評価パラメータの値が更新される（ST33）。プレイヤの個人評価パラメータのひとつである「知名度」が所定の値以上になるとメジャーバンドとしての活動が開始される（ST39）。

【0047】以上に述べたアマチュアバンド活動期間中のゲームは、アマチュアバンド活動開始から最長10日間繰り返し実施することができる。最長10日間の期間内で個人評価パラメータのひとつである「知名度」が所定の値以上にならない場合は、プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0048】図7は、メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。まず、イベントメモリ150からランダムにイベントが読み出され実行される（ST41）。つぎに、イベントの実行の結果が評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新される（ST45）。イベントの中にはバンドの全員が協力して実行するチームイベントが含まれている。チームイベント（バンド練習）の実行結果は、チーム全体として評価され、プレイヤの個人評価パラメータの値が更新される。

【0049】また、プレイヤは、一日の「体力」がなくなるまで、「個人練習」等の活動を選択して実行することができる（ST43）。ここで、「体力」は数値で管

理されており、行動の種類と実行する時間とによって消耗する「体力」が計算される。例えば、「個人練習」を実行した場合には、その結果に応じてプレイヤの個人評価パラメータが更新される（ST45）。

【0050】以上に述べたメジャーバンド活動期間中のゲームは、メジャーバンド活動開始から7日間繰り返し実施することができる。7日間が経過すると、プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロディーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる（ST49）。

【0051】図8は、プレイヤが会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。プレイヤが携帯電話機2からゲームサーバ1にアクセスして本着信メロディー取得ゲームを開始しようとすると、個人情報登録処理部101によって個人情報入力画面400のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0052】個人情報入力画面400は、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部401と、ゲーム開始後の会員登録された携帯電話機2を認識する呼び名であるニックネームが入力されるニックネーム入力部402と、性別が選択して入力される性別入力部403と、好きな音楽のジャンルが「J-POPS」、「ロック」、「R&B」、「テクノ」、「演歌」から選択して入力される音楽ジャンル入力部404と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤの住んでいる都道府県が選択して入力される住所入力部405と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤの年齢が入力される年齢入力部406と、当該携帯電話機2の使用者であるプレイヤからの自己PRが入力される自己PR入力部407と、ゲームを実行する際に画像を携帯電話機2に表示するか否かの選択が入力される画像表示入力部408と、入力完了時に押下されるOKボタン409とから構成されている。

【0053】プレイヤが携帯電話機2に表示された個人情報入力画面400への入力を完了し、OKボタン409を押下すると、入力された個人情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人情報登録処理部101によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。個人情報入力画面400から入力された個人情報は、少なくとも当該プレイヤがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。

【0054】図9は、プレイヤが会員登録を行った後、チームとしてのバンドにおけるプレイヤのパートを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。プレイヤが個人情報入力画面400での入力を完了し、ゲームサーバ1に送信されると、楽器決定処理部102によってパート選択画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示さ

れる。

【0055】パート選択画面410は、パート選択を表現する画像を表示する画像表示部411と、入力に関するガイダンスを表示するガイダンス表示部412と、第1希望のパートが「ボーカル」、「ギター」、「ベース」、「ドラム」の4つのパートから選択して入力される第1希望入力部413と、第2希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第2希望入力部414と、第3希望のパートが前記4つのパートから選択して入力される第3希望入力部415と、入力完了時に押下されるOKボタン416とから構成されている。

【0056】プレイヤが携帯電話機2に表示されたパート選択画面410の入力を完了し、OKボタン416が押下されると、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、楽器決定処理部102によってゲームサーバ1からデータベースサーバ3に伝送されて格納される。パート選択画面410から入力されたパート選択情報は、前記個人情報と同様に少なくとも当該プレイヤがゲームを終了する迄、データベースサーバ3に格納されている。また、パート選択画面410の入力が完了し、OKボタン416が押下され、入力されたパート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始される。

【0057】図10は、パート選択画面410の入力が完了した後、ゲームが開始され、イベントが実行された際に表示されるイベント表示画面の画面図の一例である。ゲームは一人で活動する期間中のゲームから始まる。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、イベント実行処理部103によってランダムに選択されたイベントのイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0058】イベント表示画面420は、イベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部421と、イベントの内容を表示する内容表示部422と、イベントが実行された結果によってプレイヤの個人評価パラメータがどのように更新されるかを表示する個人評価パラメータ更新結果表示部423と、イベント内容を確認した後に押下されるOKボタン424とから構成されている。

【0059】プレイヤが携帯電話機2に表示されたイベント表示画面420の内容の確認を完了し、OKボタン424が押下されると、当該イベントが確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、イベント評価処理部104によってイベントに応じてプレイヤの個人評価パラメータが更新され、データベースサーバ3に伝送されて格納される。

【0060】図11は、一人で活動する期間中に、プレイヤによって実行される、「個人練習」、「ストリートライブ」等の活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。一人で活動する期間中にゲームを開始する

と、メニュー画面430（またはイベントが発生している場合はイベント表示画面420）が表示される。パート選択情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されるとゲームが開始され、最長20日間の一人で活動する期間となり、ゲーム進行処理部100によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0061】メニュー画面430は、一人で活動する期間中であることを表現する画像を表示する画像表示部431と、一人で活動する期間の開始すなわちゲーム開始からの経過日数と一人で活動する期間の残日数とを表示する期間表示部432と、選択可能な活動項目を表示する活動項目表示部434と、活動項目を選択した後に押下されるOKボタン434とから構成されている。なお、アマチュアバンド活動期間中（またはマジャーバンド活動期間中）は、画像表示部にアマチュアバンド活動期間中（またはマジャーバンド活動期間中）であることを表現する画像が表示され、活動項目として、「仲間探し」が削除され「仲間と会話」、「バンドメニュー」が追加されたメニュー画面となる。

【0062】プレイヤが携帯電話機2に表示されたメニュー画面430から活動項目を選択し、OKボタン434が押下されると、活動項目が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ゲーム進行処理部100によって活動項目に応じた次画面がプレイヤの携帯電話機2に表示される。

【0063】図12は、プレイヤによってメニュー画面から活動項目として「個人練習」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される個人練習画面の画面図の一例である。活動項目として「個人練習」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、個人練習処理部105によって個人練習画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0064】個人練習画面440は、ゲーム実施日の残りの「体力」を表示する体力表示部441と、個人練習の項目とその項目を実行するために必要な「体力」とを表示する個人練習項目表示部443と、個人練習の項目の選択が完了した時に押下されるOKボタン444とから構成されている。ただし、体力表示部441に表示されたゲーム実施日の残りの「体力」より大きな「体力」を必要とする個人練習項目を選択することはできないものとする。

【0065】プレイヤが携帯電話機2に表示された個人練習画面440から個人練習の項目を選択し、OKボタン444が押下されると、個人練習項目が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人練習処理部105によって個人練習項目に応じた個人練習結果表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に伝送され表示される。

【0066】図13は、プレイヤによって個人練習画面440から個人練習項目として「身だしなみ」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される個人練習結果表示画面の画面図の一例である。個人練習項目として「身だしなみ」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、個人練習処理部105によって個人練習結果画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0067】個人練習結果表示画面450は、個人練習項目（ここでは「身だしなみ」）の内容を表現する画像を表示する画像表示部451と、個人練習項目の内容、説明等を表示する説明表示部452と、個人練習項目が実行された結果としてプレイヤの個人評価パラメータがどのように変化したかを表示する個人評価パラメータ表示部453と、プレイヤによって個人練習結果表示画面450の確認が完了した時に押下されるOKボタン454とから構成されている。

【0068】プレイヤが携帯電話機2に表示された個人練習結果表示画面450を確認し、OKボタン454が押下されると、個人練習結果表示画面450が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、個人練習処理部105によって個人練習項目に応じて当該プレイヤの個人評価パラメータが更新されデータベースサーバ3に格納される。以上の処理が完了すると、ゲーム進行処理部100によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤの携帯電話機2に伝送され表示される。

【0069】図14は、プレイヤによってメニュー画面から活動項目として「ストリートライブ」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示されるストリートライブ画面の画面図の一例である。活動項目として「ストリートライブ」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、ストリートライブ処理部106によってストリートライブ画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0070】ストリートライブ画面460は、ストリートライブのイメージを表現する画像を表示する画像表示部461と、ライブの実施場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜のネオン街」の4箇所から選択する場所選択部462と、ライブの実施時間を「5分」、「15分」、「30分」、「1時間」の4項目から選択する時間選択部463と、ライブの実施場所及び実施時間の選択が完了した時に押下されるOKボタン464と、メニュー画面に戻りたい場合に押下される、戻るボタン465とから構成されている。

【0071】プレイヤが携帯電話機2に表示されたストリートライブ画面460からライブの実施場所及び実施時間を選択し、OKボタン464が押下されると、ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によ

ってライブの実施場所及び実施時間に応じたストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出されプレイヤの携帯電話機2に伝送され表示される。なお、戻るボタン465が押下された場合は、戻るボタン465が押下されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によってメニュー画面がイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0072】図15は、プレイヤによってストリートライブ画面460においてライブの実施場所及び実施時間が選択され、OKボタン464が押下された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示されるストリートライブ決定画面の画面図の一例である。ライブの実施場所及び実施時間が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、ストリートライブ処理部106によってストリートライブ決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され携帯電話機2に送信され表示される。

【0073】ストリートライブ決定画面470は、ストリートライブ画面460において選択されたライブの実施場所及び実施時間を表示する時間場所表示部471と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部472と、ストリートライブ決定画面470の内容がプレイヤによって確認された時に押下されるOKボタン473とから構成されている。

【0074】プレイヤが携帯電話機2に表示されたストリートライブ決定画面470の内容を確認し、OKボタン474が押下されると、ストリートライブ決定画面470の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ画面470において選択されたストリートライブ実施時間が経過した後に、ストリートライブ処理部106によってストリートライブの結果としてプレイヤの個人評価パラメータがどのように更新されたかがメールとしてプレイヤの携帯電話機2に送信される。また、OKボタン474が押下されると、ストリートライブ決定画面470の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、ストリートライブ処理部106によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0075】図16は、一人で活動する期間中にプレイヤによってメニュー画面430から活動項目として「仲間探し」が選択された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される仲間探し画面の画面図の一例である。活動項目として「仲間探し」が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、仲間探し処理部108によって仲間探し画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0076】仲間探し画面480は、仲間探しを表現する画像を表示する画像表示部481と、仲間探しを実施する場所を「駅前」、「商店街」、「高架下」、「夜の

「ネオン街」の4箇所から選択する場所選択部482と、仲間探しの場所の選択が完了した時に押下されるOKボタン483と、メニュー画面430に戻りたい場合に押下される、戻るボタン484とから構成されている。

【0077】プレイヤが携帯電話機2に表示された仲間探し画面480から仲間探しの場所の選択を完了し、OKボタン483が押下されると、仲間探しの場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によって仲間探しの場所に応じた仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。なお、戻るボタン484が押下された場合は、戻るボタン484が押下されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間探し処理部108によってメニュー画面430のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0078】図17は、プレイヤによって仲間探し画面480において仲間探しの実施場所が選択され、OKボタン483が押下された時に、プレイヤの携帯電話機2に表示される仲間探し決定画面の画面図の一例である。仲間探しの実施場所が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信されると、仲間探し処理部108によって仲間探し決定画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、携帯電話機2に送信され表示される。

【0079】仲間探し決定画面490は、仲間探し画面480において選択された仲間探しの実施場所を表示する場所表示部491と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部492と、仲間探し決定画面490の内容がプレイヤによって確認された時に押下されるOKボタン493とから構成されている。

【0080】プレイヤが携帯電話機2に表示された仲間探し決定画面490の内容を確認し、OKボタン493が押下されると、仲間探し決定画面490の内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信される。そして、仲間探し処理部108によって一人で活動中の期間内で所定時間間隔毎に、「仲間探し」を実施中で、且つ、仲間探しの実施場所が同じで、且つ、当該プレイヤを含めて4人でバンドが結成できる（パート情報の相異なる）他の3人のプレイヤが検索される。さらに、検索された結果、該当する仲間が見つかった場合には、仲間探し処理部108によってバンドを構成する4人のメンバの携帯電話機2を特定する特定情報（例えば携帯電話機2を特定する認証ID等）を1のチームとして関連付けてメンバ情報メモリ170に記憶される。そして、「バンド名」、バンドを構成するメンバのニックネーム及びパート情報等がメールとして当該プレイヤの携帯電話機2に送信される。一人で活動中の期間内に該当する仲間が見つからなかった場合には、着メロ作成処理部110によって当該プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーが決定され、着信メロデ

ィーデータが携帯電話機2に送信されゲーム終了となる。

【0081】図18は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にチームイベント（バンド練習）が実行された際に表示されるチームイベント表示画面の画面図の一例である。プレイヤが「仲間探し」を実施し、仲間が見つかって（バンドが結成されて）からゲーム終了までの期間中すなわちアマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、イベント実行処理部103によってチームイベントの中からランダムに選択されたチームイベントのチームイベント表示画面のデータがイベントメモリ150から読み出され当該チームを構成する全員の携帯電話機2に送信される。

【0082】チームイベント表示画面500は、チームイベントの内容を表現する画像を表示する画像表示部501と、バンド名を表示するバンド名表示部502と、ガイダンスを表示するガイダンス表示部503と、イベントの内容であるクイズを表示するクイズ表示部504と、クイズの回答の選択肢を表示する選択肢表示部505と、プレイヤが選択肢からの選択を完了した後に押下されるOKボタン506とから構成されている。

【0083】クイズ表示部504に表示されるクイズは、ここでは、バンドを構成するメンバそれぞれの役割を持たせ、メンバ全員の協力で回答を行う形式のクイズである。より具体的には、バンドの構成人数（ここでは4人）と同じ文字数（ここでは、4文字）からなる回答の1文字目から4文字目までを、バンドを構成するメンバのそれぞれに回答させ、イベント評価処理部104は、その結果として得られる4文字全体が正しいか否かを評価するものである。

【0084】また、本実施形態では、バンドを構成するメンバのそれぞれに1文字ずつ回答させる場合について説明したが、バンドを構成するメンバのそれぞれに2文字以上を回答させる形態でもよい。この場合には、バンドの構成人数に回答する文字数を乗じた文字数が全体の回答の文字数となる。更にバンドを構成するメンバのそれぞれに各パート毎に異なる文字数からなる文字を回答させる形態でも良い。この場合には、各パートに割り当てられた文字数の合計が全体の回答の文字数となる。

【0085】プレイヤが選択肢表示部505からの選択を完了し、OKボタン504が押下されると、選択肢情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され一次保管される。そして、バンドを構成するメンバ全員が回答を完了する（メンバ全員によってOKボタン504が押下される）と、イベント評価処理部104によってバンドを構成するメンバ全員の回答結果に基づいてプレイヤの個人評価パラメータの値が更新され、データベースサーバ3に伝送されて格納される。

【0086】図19は、アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中にメニュー画面において

「仲間と会話」が選択されたときに表示される会話入力画面の画面図の一例である。アマチュアバンド活動期間中またはメジャーバンド活動期間中に、プレイヤがメニュー画面において「仲間と会話」を選択すると、仲間と会話処理部107によって会話入力画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、当該プレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0087】会話入力画面510は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部511と、バンドを構成する仲間へ伝えたいメッセージを入力するメッセージ入力部512と、プレイヤがメッセージの入力を完了した後に押下される、送るボタン513とから構成されている。

【0088】プレイヤがメッセージの入力を完了し、送るボタン513が押下されると、入力されたメッセージ情報が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、仲間と会話処理部107によってメッセージを入力したプレイヤの属するバンドを構成するメンバ全員（ただしメッセージの入力者は除く）の携帯電話機2へメールとして送信される。

【0089】また、メニュー画面430において「ステータス」が選択された場合、自分のステータス乃至はチーム内の他のメンバのステータスを確認することが可能なステータス画面が表示される。このステータス画面では、プレイヤの「音感」、「リズム感」、「ルックス」等の個人評価パラメータの値が表示され、プレイヤは、他のメンバの能力を確認することが可能となり、このステータスを参照することによって、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。

【0090】また、クイズ表示部504で表示されたクイズに対する他のメンバの回答を閲覧可能あるいは電子メールなどで配信することも可能である。

【0091】これにより、他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになり、メンバ削除及びメンバ補充の処理を実行するか否かを決定することができる。さらに、仲間と会話処理部107によってチーム内の他のプレイヤとメール交換することでも他のメンバのゲームに対する考え方などがわかるようになる。

【0092】図20は、メニュー画面において「着メロ入手」が選択された際に表示される着メロ入手画面の画面図の一例である。プレイヤがメニュー画面において「着メロ入手」を選択すると、着メロ作成処理部110によって着メロ入手画面のデータがイベントメモリ150から読み出され、プレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0093】着メロ入手画面520は、ガイダンスを表示するガイダンス表示部521と、着信メロディー入手するか否かの選択を行う選択部522と、前記選択が完了した後に押下されるOKボタン523とから構成されている。

【0094】プレイヤが、「作成する」を選択しOKボタン523が押下されると、着信メロディーを作成することが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によって1曲の着信メロディーが選択され着信メロディーメモリ160から当該着信メロディーのデータが読み出され、さらに読み出された着信メロディー（基本メロディーと呼ぶ）に後述する編曲処理が施された後、ゲームサーバ1から携帯電話機2に編曲処理後の着信メロディーのデータが送信される。ここで、着信メロディーの選択は、当該プレイヤの個人評価パラメータの値に基づいて決定され（個人評価パラメータの値が高い程、ランクの高い着信メロディーが選択され）、選択された着信メロディーに施される編曲処理の内容も当該プレイヤの個人評価パラメータに基づいて決定される（個人評価パラメータの値が高い程、編曲の度合いが少ない）ものとする。一方、プレイヤが、「戻る」を選択しOKボタン523が押下されると、メニュー画面に戻ることが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、着メロ作成処理部110によってメニュー画面のデータがイベントメモリ150から読み出されプレイヤの携帯電話機2に送信され表示される。

【0095】図21は、着メロ作成処理部110によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。（a）は基本メロディーであり、（b）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「音感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（c）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「リズム感」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果であり、（d）はプレイヤの個人評価パラメータの内、「持久力」の値のみが低い場合の基本メロディーの編曲処理結果である。「音感」の値のみが低い場合は、音程が外れるように編曲され、「リズム感」の値のみが低い場合は音長が外れるように編曲され、「持久力」の値のみが低い場合は、曲が短くなるように編曲される。

【0096】本発明は、上記アマチュアバンド活動期間及びメジャーバンド活動期間において、チームとしてのバンドを構成するメンバの変更をチーム内のプレイヤが提案することによって行なうことを可能にするものである。チーム内の携帯電話機2から提案されたメンバ削除要求を受けて、チーム内の他のメンバに対してこのメンバ削除要求が配信され、この配信されたメンバ削除要求に対する応答が例えば「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。多数決の原理とはチーム内の多数者の意見で前記要求に対する応答の採否を決定するものである。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上回る場合、メンバ削除要求が承認されたとみなし、当該メンバをチームから脱退させる。続いて新たなメンバをチームに加えるべく携帯電話機2から提案されたメンバ補充要求を受けて、チーム内

の他のメンバに対してこのメンバ補充要求が配信され、この配信されたメンバ補充要求に対する応答が「賛成」か「反対」のいずれかを選択することで行われ、多数決の原理に基づいて承認するか否かの判定が行われる。つまり、「賛成」するメンバの数が「反対」するメンバの数を上回る場合、チームに未登録のプレイヤーをチームに加入させる。このようにしてチーム内のメンバの入れ替えが行われる。

【0097】図22は、メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートであり、図23は、バンドメニュー画面610で「メンバの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図24、25、26は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0098】まず、ゲーム進行処理部100によって図23のメインメニュー画面600が表示され、このメインメニュー画面600で「バンドメニュー」が選択されるとバンドメニュー画面（要求項目選択画面）510が表示される。バンドメニュー画面610において「メンバの不満を訴える」が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって削除メンバ選択画面611が携帯電話機2に送信され(ST51)、携帯電話機2のモニタ202に表示される。この削除メンバ選択画面511ではメンバの不満を訴える旨の表示がされる。ここでは、プレイヤーが削除を希望するメンバを選択する項目、例えば「ユーザA（ボーカル）」、「ユーザC（ベース）」、「ユーザD（ドラム）」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ情報削除処理部111によって決定画面612が送信され(ST52)、モニタ202に表示される。決定画面612は削除メンバ選択画面611において「ユーザA（ボーカル）」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「いいえ」が選択されると終了となり、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。ここで、「はい」が選択されると決定画面612に表示されている内容を確認する確認画面613がメンバ情報削除処理部111によって携帯電話機2に送信され(ST53)、モニタ202に表示される。続いてメンバ削除要求が携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面510に戻ることとなる。ゲームサーバ1はメンバ削除要求を受信すると(ST54でYES)、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると(ST55でYES)、それぞれに対して投票画面701(図24)を送信する(ST56)。携帯電話機2のモニタ202に投票画面701が表示され、プレイヤーによって「反対」、「賛成」のいずれかが選択され、ゲームサーバ1は応答情報として受信する(ST57)。ゲームサーバ1において全ての応答情報が受信されると(ST58でYES)、メンバ情報削除処理部111によって可決、否決の判定処理が行われる(ST59)。この判定処理は、「賛成」を選択した携帯電話機

2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認（可決）とみなし(ST60でYES)、この承認応答を受けて、メンバ情報削除処理部111は当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する(ST61)。ステップST60の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず(ST60でNO)、ステップST63に進む。なお、ステップST59の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では「反対」が選択される（承認しない）ように設定されている。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される(ST62)。図25、26は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面702はメンバ削除要求が承認された場合にモニタ202に表示される画面であり、否決画面703はメンバ削除要求が否決された場合にモニタ202に表示される画面である。

【0099】図27は、メンバ補充処理の手順を示すフローチャートであり、図28は、バンドメニュー画面610で「新メンバーを募集する」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図29、30、31は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0100】まず、図28のバンドメニュー画面610において「新メンバーを募集する」が選択されると加入条件選択画面621がメンバ補充処理部112によって携帯電話機2に送信され(ST71)、モニタ202に表示される。この加入条件選択画面621では新メンバを募集する旨の表示がされる。ここでは、新メンバに要求する加入条件、例えば「誰でもいい」、「平均レベル3以上の人」、「平均レベル5以上の人」等が表示され、プレイヤーの選択を受け付ける。ここでいずれかの項目が選択されるとメンバ補充処理部112によって決定画面622が送信される(ST72)。決定画面622は加入条件選択画面621において「誰でもいい」が選択された場合に送信される画面であり、ここで「OK」が選択されると決定画面622に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。

ゲームサーバ1はメンバ補充要求を受信すると(ST73でYES)、次回、他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあると(ST74でYES)、それぞれに投票画面711(図29)を送信する(ST75)。携帯電話機2のモニタ202に投票画面711が表示され、プレイヤーは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報はゲームサーバ1に受信される(ST76)。全ての応答情報が受信されると(ST77でYES)、メンバ補充処理部112によって可決、否決の判定処理が行われる(ST78)。「賛成」

を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし(ST79でYES)、この承認応答を受けて、メンバ補充処理部111は加入条件を満たす携帯電話機2を選定し、選定された当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170に記憶する(ST80)。なお、ここで加入条件を満たす携帯電話機2が選定される際、メンバ情報削除処理部111でメンバ情報メモリ170の当該チームから削除された携帯電話機2は選定されないようにされている。ステップST79の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず(ST79でNO)、ステップST81に進む。なお、ステップST78の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される(承認しない)ように設定している。そして、電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバに対して判定結果が送信される。図30、31は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面712はメンバ補充要求が承認された場合にモニタ202に表示される画面であり、否決画面713は承認されなかった場合にモニタ202に表示される画面である。

【0101】図32は、チーム解散処理の手順を示すフローチャートであり、図33は、バンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図34、35、36は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0102】まず、図33のバンドメニュー画面610で「解散を持ちかける」が選択されるとチーム解散決定画面631がチーム解散処理部113によって携帯電話機2に送信され(ST91)、モニタ202に表示される。このチーム解散決定画面631ではバンドを解散する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面610に戻ることとなる。「はい」が選択されるとチーム解散処理部113によって確認画面532が送信され(ST92)、モニタ202に表示される。この確認画面632で「OK」が選択されると、確認画面632に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に送信され、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。ゲームサーバ1はチーム解散要求を受信すると(ST93でYES)、次回、チーム内の他のメンバからの本ゲームへのアクセスがあるとそれぞれに投票画面721(図34)を送信する(ST95)。携帯電話機2のモニタ202に投票画面721が表示され、プレイヤは「反対」、「賛成」のいずれかを選択することによって応答し、応答情報がゲームサーバ1に受信される(ST96)。全ての携帯電話機2からの応答が受信されると(ST97

でYES)、チーム解散処理部113によって可決、否決の判定処理が行われる(ST98)。判定処理では、「賛成」を選択した携帯電話機2の数が「反対」を選択した携帯電話機2の数を上回った場合承認とみなし(ST99でYES)、この承認応答を受けて、チーム解散処理部113はチーム内の全ての携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する(ST100)。ステップST99の判定処理において「反対」を選択した携帯電話機2が「賛成」を選択した携帯電話機2を上回った場合は承認とみなさず(ST99でNO)、ステップST101に進む。なお、ステップST98の判定処理において、「賛成」、「反対」の応答の数が同数であった場合、予めどちらかに決定されるように設定可能で、本実施形態では、「賛成」、「反対」の数が同数であった場合、予め「反対」が選択される(承認しない)ように設定している。そして、判定結果が電子メール配信部116によってバンド内の全てのメンバの携帯電話機2に対して送信される(ST101)。図35、36は判定結果を報知するメール画面の一例であり、可決画面722はチーム解散要求が承認された場合に表示される画面であり、否決画面723はチーム解散要求が否決された場合に表示される画面である。

【0103】図37は、チーム脱退処理の手順を示すフローチャートであり、図38は、バンドメニュー画面610で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例であり、図39は、携帯電話機2に配信される画面図の一例である。

【0104】まず、図38のバンドメニュー画面610において「脱退する」が選択されるとチーム脱退決定画面641がチーム脱退処理部114によって携帯電話機2に送信され(ST111)、このチーム脱退決定画面641では当該プレイヤがバンドを脱退することを確認する旨の表示がされる。ここで「いいえ」が選択されるとバンドメニュー画面610に戻ることとなる。「はい」が選択されると当該プレイヤは現在所属するバンドを脱退することとなり決定画面642がチーム脱退処理部114によって送信される(ST112)。ここで、「OK」が選択されると確認画面642に表示されている内容が確認されたことが携帯電話機2からゲームサーバ1に受信され(ST113)、バンドメニュー画面610に戻ることとなる。チーム脱退処理部114は当該携帯電話機2の特定情報をメンバ情報メモリ170から削除する(ST114)。この場合他のメンバに対する応答は行われず、脱退した旨の内容が表示されるメール画面731(図39)が電子メール配信部141によって電子メールでバンド内の他のメンバに対して送信される(ST115)。

【0105】なお、本発明は、以下の態様にも適用可能である。

【0106】(A) 本実施形態では、チームとしてバン

ドを構成する場合について説明したが、コラス、野球、サッカー等のチームを結成するゲームや、その他複数の端末装置を1つのチームとして構成されるゲームにも適用可能である。この場合には、より汎用性の高いネットゲームを提供できる。

【0107】(B) 本実施形態では、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて着信メロディーの選択及び着信メロディーの編曲処理を行う場合について説明したが、いずれか一方を行う形態でもよい。着信メロディーの選択のみを行う場合には、編曲処理が不要となる。着信メロディーの編曲処理のみを行う場合には、着信メロディーを格納するメモリの容量を低減可能である。

【0108】(C) 本実施形態では、1曲の着信メロディーが提供される場合について説明したが、2曲以上の着信メロディーが提供される形態でもよい。この場合には、遊技者の個人評価パラメータの値に基づいて提供される曲数も変化することが可能となり、ゲームの複雑さが増し、興味性が向上する。

【0109】(D) 本実施形態では、端末装置として移動体通信機、特に携帯電話機2で説明したが、本発明はこれに限定されず、公衆電話、インターネット、電子(E)メール等のネットワーク(有線、無線)に対する通信モードを備えると共に、モニタやキー操作部を備えたパーソナルコンピュータ等でもよい。パーソナルコンピュータの場合にはJPEG方式等で圧縮された画像情報の送受信が可能となり、ゲームデータの情報量も大量化でき、種々のゲームへの適用性が向上する。

【0110】(E) 本実施形態では、プレイヤによる議題の提案は複数の項目を選択することによって行われているが、本発明はこれに限定されず、プレイヤが直接文章を入力する様式でもよい。この場合、ゲームの複雑性が増し、より興味に富むものとなる。

【0111】

【発明の効果】請求項1に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興味に富むゲームとなる。

【0112】請求項2に記載の発明によれば、チーム内の他のプレイヤのゲーム履歴を参照することができる。プレイヤのメンバを削除する際の参考となる。

【0113】請求項3に記載の発明によれば、メンバ削除の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができため、興味に富むゲームとなる。

【0114】請求項4に記載の発明によれば、メンバ補充の承認に際してチーム内のメンバの意思を反映させることができため、興味に富むゲームとなる。

【0115】請求項5に記載の発明によれば、承認の判

定の結果がチーム内の端末装置に対して電子メールで配信されるため、プレイヤはメンバ削除要求及びメンバ補充要求の結果を確認することができる。

【0116】請求項6に記載の発明によれば、プレイヤが所望するメンバを加入させることができ、プレイヤの意思が反映されるものとなるため、同じ意図を持ったプレイヤをチームに補充することができ、興味に富むゲームとなる。

【0117】請求項7に記載の発明によれば、削除された端末装置が再び同一チームに加入することができなくなるため、必ず新たなプレイヤが登録される。

【0118】請求項8に記載の発明によれば、同一の役割の端末装置が同一チーム内に存在することができなくなるため、個々のプレイヤの役割が確立され、興味に富むゲームとなる。

【0119】請求項9に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興味に富むゲームとなる。

【0120】請求項10に記載の発明によれば、ゲーム意図が異なるメンバ、あるいは能力値の低いメンバをチーム内から削除することができ、さらに、新たなメンバをチームに加入させることができる。これにより、チームとして構成されるメンバの入れ替えが行われ、同じゲーム意図を有するメンバとゲームを進行することができ、興味に富むゲームとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明が適用されるネットゲームシステムの全体構成を示す図である。

【図2】 着信メロディー取得ゲーム装置の機能構成図である。

【図3】 端末装置の一例である携帯電話機のブロック図である。

【図4】 ゲーム全体の大まかな手順を示すフローチャートである。

【図5】 一人で活動する期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図6】 アマチュアバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図7】 メジャーバンド活動期間中のゲームの手順を示すフローチャートである。

【図8】 遊技者が会員登録を行う場合に表示される個人情報入力画面の画面図の一例である。

【図9】 チームとしてのバンドにおける遊技者のパートを入力する際に表示されるパート選択画面の画面図の一例である。

【図10】 イベントが実行された際に表示されるイベ

ント表示画面の画面図の一例である。

【図11】活動を選択するメニュー画面の画面図の一例である。

【図12】個人練習画面の画面図の一例である。

【図13】個人練習結果表示画面の画面図の一例である。

【図14】ストリートライブ画面の画面図の一例である。

【図15】ストリートライブ決定画面の画面図の一例である。

【図16】仲間探し画面の画面図の一例である。

【図17】仲間探し決定画面の画面図の一例である。

【図18】チームイベント表示画面の画面図の一例である。

【図19】会話入力画面の画面図の一例である。

【図20】着メロ入手画面の画面図の一例である。

【図21】着メロ作成処理部によって行なわれる編曲処理の一例を示す図である。

【図22】メンバ情報削除処理の手順を示すフローチャートである。

【図23】バンドメニュー画面で「メンバーの不満を訴える」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図24】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図25】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図26】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図27】メンバ補充処理の手順を示すフローチャートである。

【図28】バンドメニュー画面で「新メンバーを募集」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図29】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図30】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図31】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図32】チーム解散処理の手順を示すフローチャートである。

【図33】バンドメニュー画面で「解散を持ちかけ

る」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図34】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図35】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図36】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【図37】チーム脱退処理の手順を示すフローチャートである。

【図38】バンドメニュー画面で「脱退する」が選択された場合の画面遷移図の一例である。

【図39】携帯電話機に配信される画面図の一例である。

【符号の説明】

1 ゲームサーバ

2 携帯電話機

3 データベースサーバ

4 ネットワークセンタ

10 着信メロディー取得ゲーム装置

20 100 ゲーム進行処理部

101 個人情報登録処理部

102 楽器決定処理部

103 イベント実行処理部

104 イベント評価部

105 個人練習処理部

106 ストリートライブ処理部

107 仲間と会話処理部

108 仲間探し処理部

110 着メロ作成処理部

30 111 メンバ情報削除処理部

112 メンバ補充処理部

113 チーム解散処理部

114 チーム脱退処理部

140 通信部

141 電子メール配信部

150 イベントメモリ

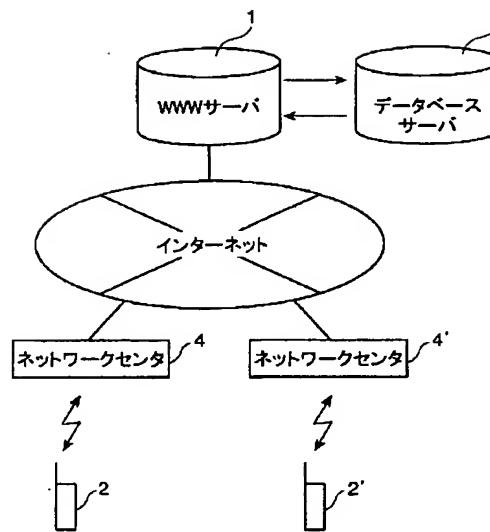
160 着信メロディーメモリ

170 メンバ情報メモリ

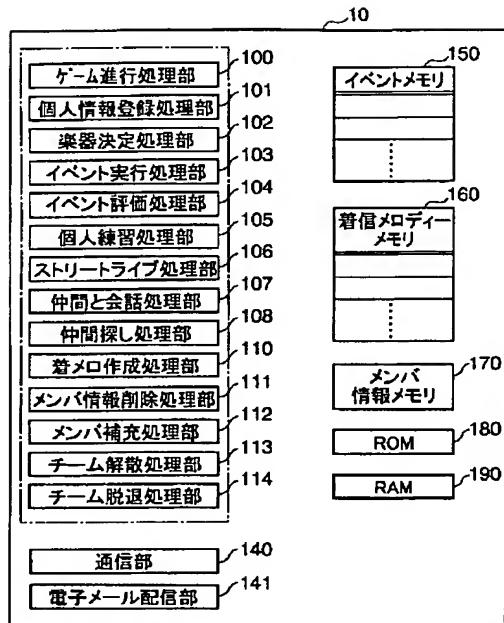
180 ROM

40 190 RAM

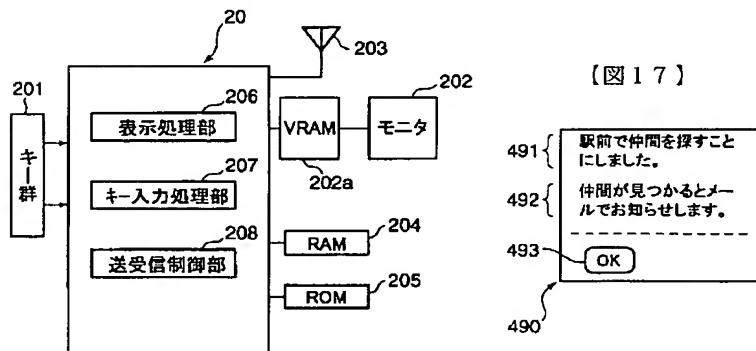
【図1】



【図2】

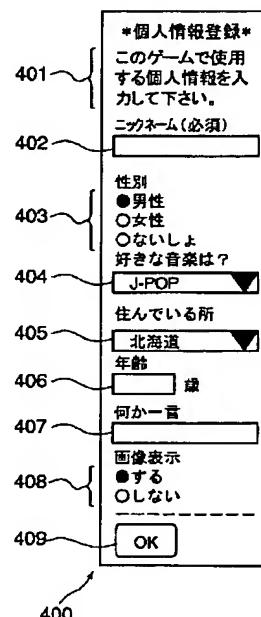


【図3】

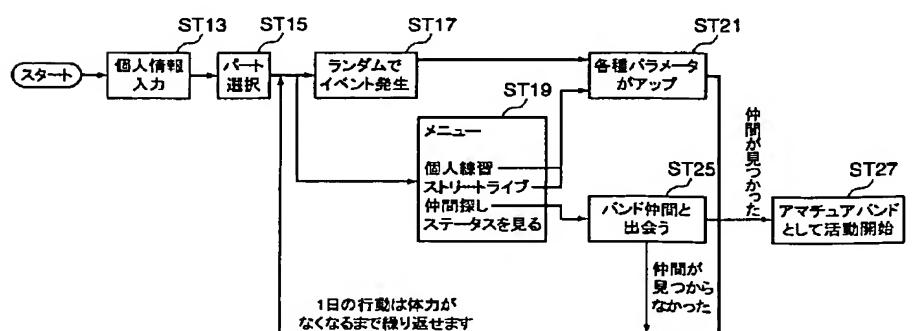


【図17】

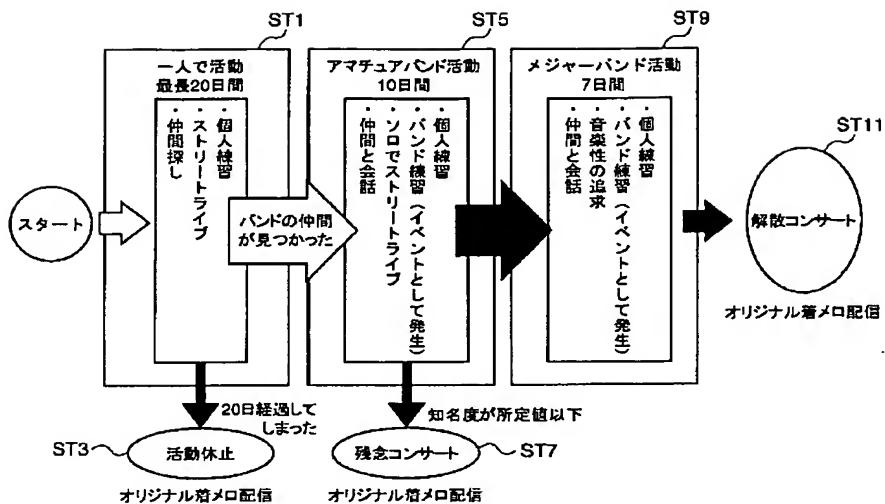
【図8】



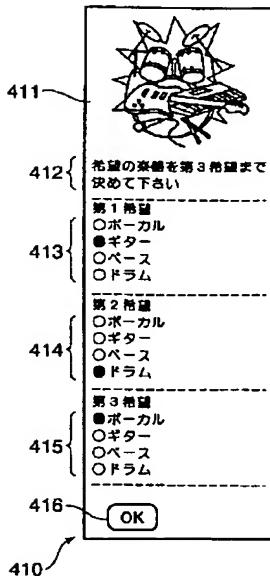
【図5】



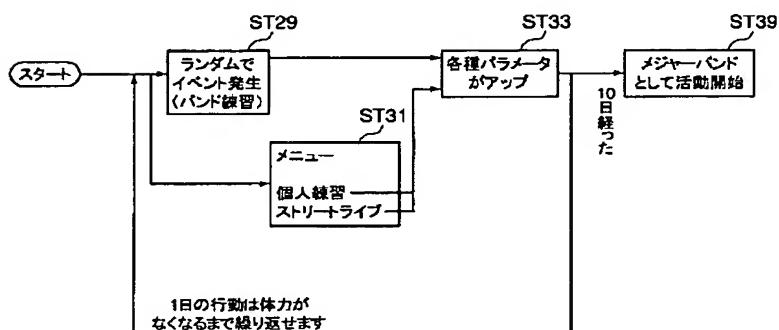
【図4】



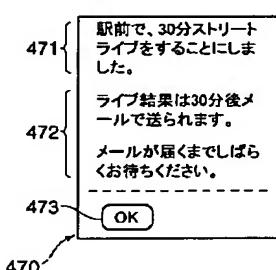
【図9】



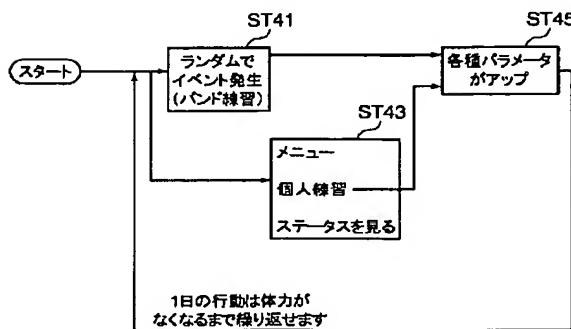
【図6】



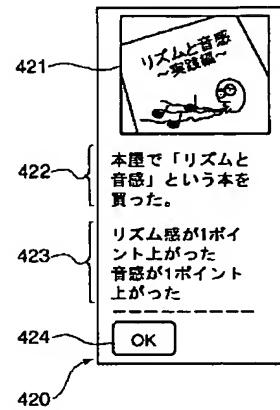
【図15】



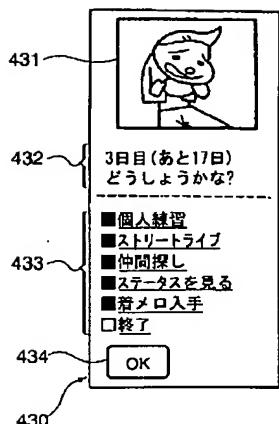
【図7】



【図10】



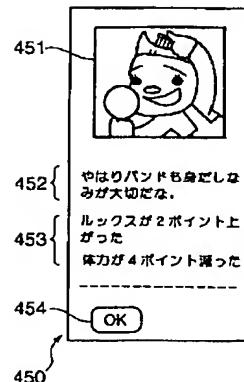
[図11]



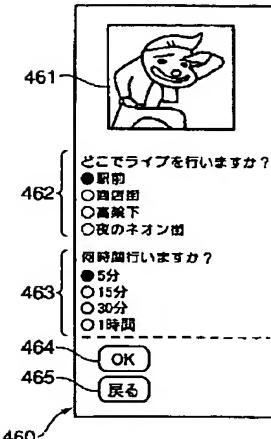
【図12】



【図13】



[図14]

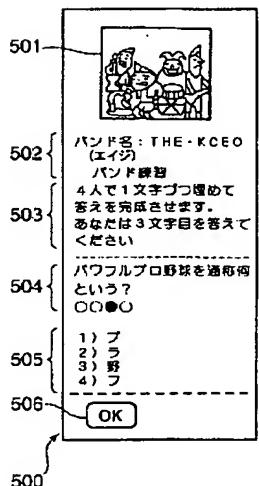


[図19]

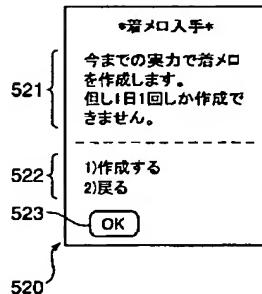
〔图16〕



[図18]

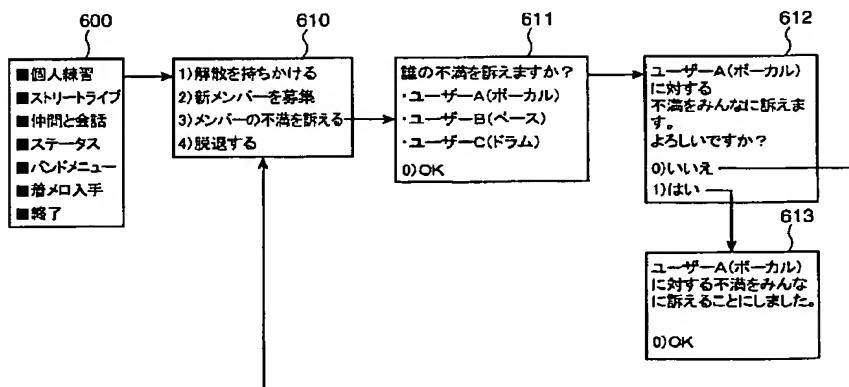


【図20】

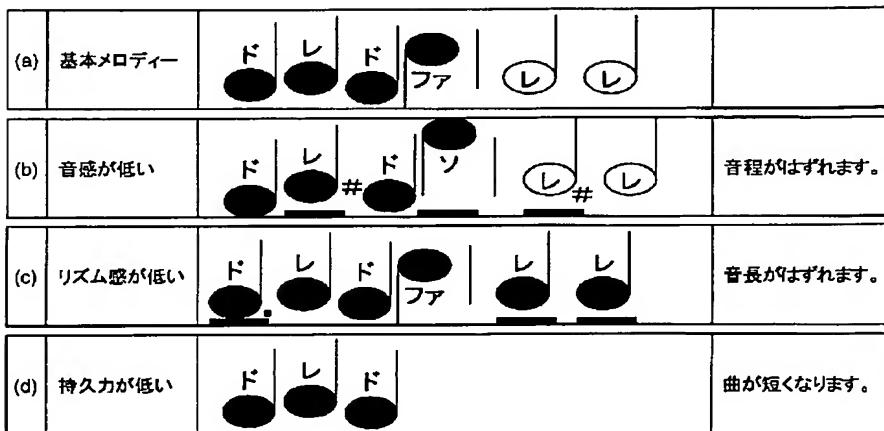


【図24】

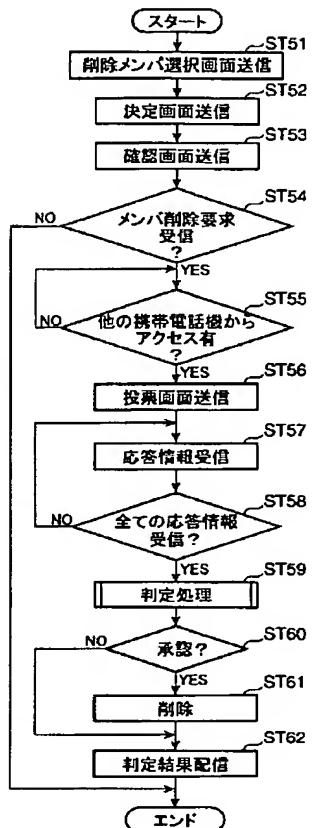
[図23]



【図21】



【図22】



【図25】

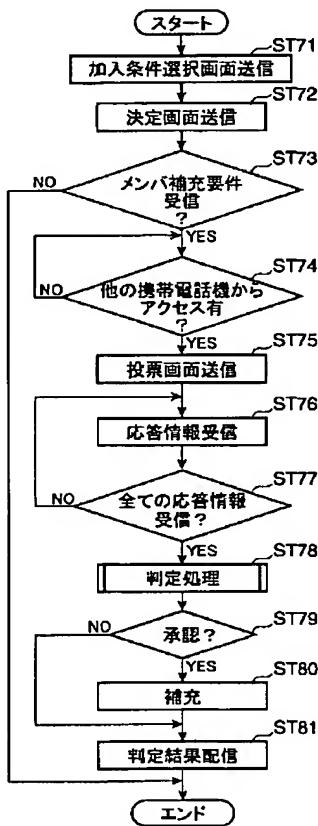
702
X人が賛成。過半数が不満を認めました。
ユーザーA(ボーカル)はバンドを去ることになりました。

703
X人が賛成。過半数にとどかなかったため、ユーザーA(ボーカル)はこれまで通り仲間として頑張ることになりました。

【図26】

703
X人が賛成。過半数にとどかなかったため、ユーザーA(ボーカル)はこれまで通り仲間として頑張ることになりました。

【図27】



【図31】

713
X人が賛成。過半数にとどきませんでした。今回は募集を見送りました。

721
B(ギター)が解散を持ちかけてきました。どうしますか?
0)反対
1)賛成

【図34】

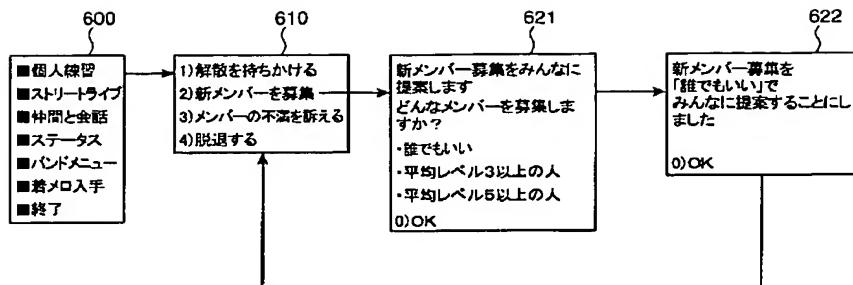
【図29】

711
B(ギター)が新メンバーの募集を提案しています
[募集条件]誰でもいいでよろしいですか?
0)反対
1)賛成

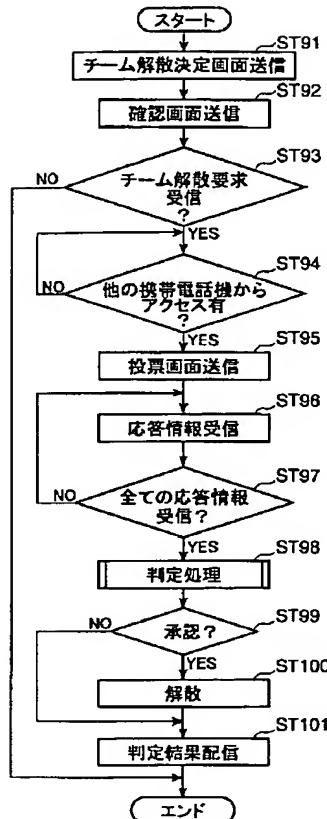
【図30】

712
X人が賛成。過半数が募集に賛成しました。バンド募集をします。

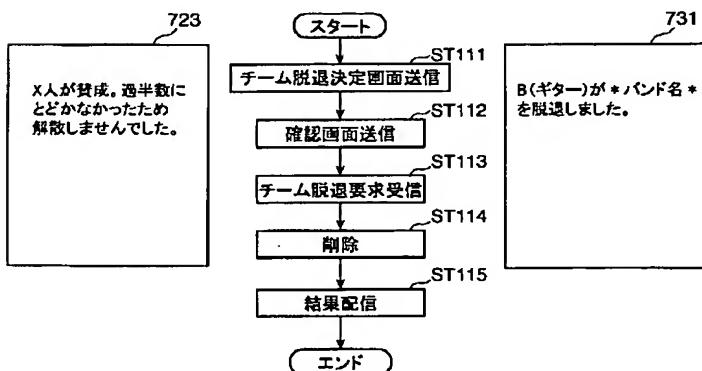
【図28】



【図32】



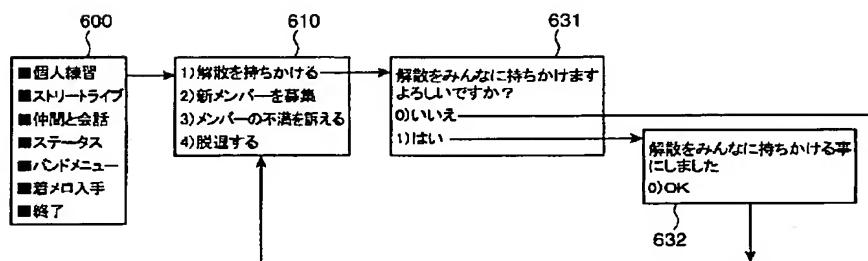
【図36】



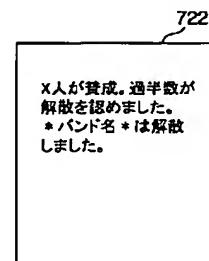
【図37】

【図39】

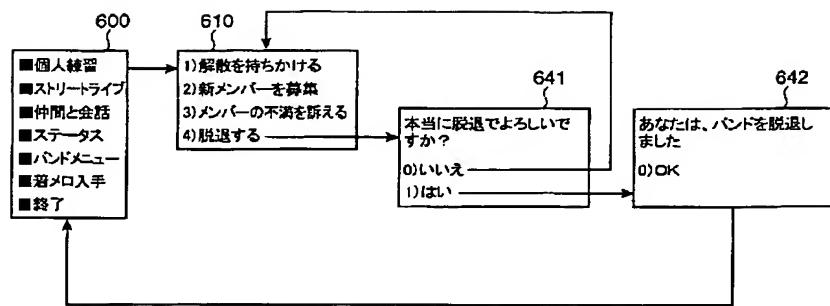
【図33】



【図35】



【図38】



フロントページの続き

(72)発明者 高橋 秀壽
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72)発明者 石川 達也
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内
F ターム(参考) 2C001 AA17 BA06 BA07 BB05 BB10
BC10 BD00 BD07 CB08 CC01

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.